

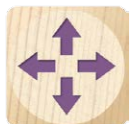


Szimbólumok a kockákon!

A kockák mutatják meg, hogy a játékosnak, hogy milyen testrészt vagy tulajdonságot nem említhetünk meg, miközben megpróbáljuk minél pontosabban leírni az adott szörnyecskét. Ezt nemcsak kimondani tilos, hanem körbe sem írhatjuk, semmilyen formában (mutogatással, mimikával stb.) sem utalhatunk rá. Ilyenkor hiába tesznek fel a csapattársak a tiltott tulajdonságokra vonatkozó kérdéseket, azokat figyelmen kívül kell hagynunk, nem válaszolhatunk rájuk.

Amennyiben mégis elhangzik valami, aminek nem lett volna szabad, a kezünkben tartott kártyát azonnal vissza kell tennünk a pakli aljára, és újat kell húznunk. Ezért aztán az ellenfelek jól teszik, ha nagyon figyelnek, nehogy elsikkadjon egy-két tiltott kifejezés.

1. kocka:



Méret*



Szín



Kalap és szemüveg



Mennyiség**



Pikkelyek és szőrzet



Csíkok és pöttyök

2. kocka:



Szarvak és fülek



Karok és kezek



Lábak



Szemek



Száj



Fogak és nyelv

* Méret:

Sem elmondani, sem körülírni nem szabad, hogy valami például nagy, kicsi, kövér, magas, széles, hosszú stb.

** Mennyiség:

Nem határozható meg a különböző testrészek „mennyisége”. Vagyis nem mondhatunk ki számokat, valamint olyan jelzőket, amelyek a mennyiségre utalnak. (például sok, kevés, néhány, rengeteg stb.).

• Ilyenkor sem tilos azonban a többes szám használata.

• Példa – nem megengedett: „Négy, kocányon ülő szemmel rendelkezik” Megengedett: „Kocányon ülnek a szemei”

Végül:

Vitás kérdésekben a játékosok együtt döntenek. Ha nem tudnak megegyezni, akkor szavazásra bocsátják a dolgot. A viták és az esetleges szavazás alatt a homokórát elfektetik, ez az idő nem számít bele a játékidőbe.

Emellett természetesen minden játékhoz készülhet „egyéni” szabályzat. A lényeg, hogy mindenki jól szórakozzon!

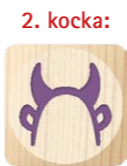


KOCKA SZIMBÓLUMOK!

Méret



1. kocka:



2. kocka:

Szarvak és fülek

Szín



Karok

Kalap és szemüveg



Lábak

Mennyiség



Szemek

Pikkelyek és szőrzet



Száj

Csíkok és pöttyök



Fogak és nyelv



FLORIAN BIEGE

TALÁLD MEG A PÁRJÁT!

GANG OF MONSTERS

SZÖRNYEK BANDÁJA

Szerző és illusztrátor:
Florian Biege

Szerkesztés és grafikai munka:
Drei Hasen Műhely

© 2018 Drei Hasen in der
Abendsonne GmbH.

Tartozékok:

- 54 kártyapár szörnyekkel
- 2 különleges dobókocka
- 1 homokóra (60mp)
- 1 játékszabály

A játék célja:

A játékot lehetőség szerint csapatokban játsszátok! Attól függően, hogy hányan vagytok, minden játszma előtt eldöntötök, hogy csak két csapatot alakítottok, vagy többet.

A lehető leggyorsabban írd le és találd meg a szörnyecskéid ikerpárjait! Minél pontosabb leírást adsz róluk, annál könnyebb a dolgod. De ne feledd, hogy közben peregnek a homokszemek...

Na jó, ennyire azért nem egyszerű a történet...

Kockadobás határozza meg minden körben, hogy egyáltalán milyen tulajdonságokról beszélhetsz: méretekről, színekről, lábokról vagy éppen a szarvak jellegzetességéről. Ha elrontod, új kártyát kell húznod, miközben egyre fogy az értékes idő.

Az a csapat lesz a győztes, amelyik a legtöbb ikerpárt gyűjti össze.



Előkészületek

A piros hátú kártyákat alaposan összekeverjük, és képpel lefelé egy (vagy több) pakliba rendezzük.

A kék hátú kártyákat kirakjuk az asztalra, úgy, hogy az összes szörnyecskénk mindenki számára jól látható legyen. Ezután előkészítjük a körök hosszát mérő homokórát és a két dobókockát.

Kialakítjuk a minimum 2 főből álló csapatokat, és végre indulhat is a játék.

Példa:

A kockával a következő szimbólumokat dobtuk: „Mennyiség” + „Fülek és szarvak”



Helyes:

A játékos a következőképpen írja le a keresett szörnyet: „A szörnyem kék színű, szőrös. Van lába és fogai, a szája pedig be van csukva.” A leírás alapján a játékos társ remélhetőleg gyorsan megtalálja az ikerestvérét.

Hibás:

„A szörnyem kék színű, szőrös. Van lába és fogai, valamint két füle...” Itt a másik csapatnak azonnal meg kell állítania a játékot, hiszen a magyarzatban nem szerepelhetett volna sem mennyiség (két füle), sem maga a füle. Ekkor a kártya visszakerül a pakli aljára, és a soron következő szörnyet próbálja – remélhetően nagyobb sikerrel – leírni a játékos.

A játék menete négyél több játékos esetén

A legnagyobb dumás játékos csapata kezdjen. Legyen ő maga a kezdőjátékos.

Dobjon mindkét kockával. Ezek a dobások határozzák meg, hogy mik azok a jellemzők, amiket NEM említhet meg, miközben megpróbál minél pontosabb leírást adni arról a szörnyről, amit a kezében tartott kártyán lát. A kockákra minden csapat jól lászon rá, mert ezek segítségével tudják ellenőrizni, hogy aki éppen beszél, valóban betartja-e a megbeszélte szabályt.

Megfordítjuk a homokórát, indul a 60 másodperc. Ennyi idő alatt kell a csapatnak a lehető legtöbb ikerpárt megtalálnia.

A kezdőjátékos húz egy piros kártyát a pakliból. Az azon látható figura tulajdonságainak minél pontosabb és részletesebb felsorolásával igyekeznek segíteni a csapatát, hogy gyorsan megtalálja a szörnyecske ikerestvérét az asztalon. Gesztukulálhat, grimaszolhat és bármit ki is mondhat, kivéve a tiltott tulajdonságokat. Azokat nem említheti, és metakommunikációs jelzésekkel sem utalhat rájuk.

A csapattársak szabadon kérdezhetnek. Kérdéseiket a játékos meg is válaszolhatja, ám természetesen továbbra is figyelnie kell a tiltott jellemzőkre. A csapattagok – ha többen vannak – megbeszélhetik egymás között, hogy mit válasszanak, majd eldöntik, hogy melyik kártyára tippelnek.

- Ha megtalálták az ikerpárt, mindkét kártyát maguk elé teszik az asztalra, a kezdőjátékos pedig gyorsan húz egy újat a piros pakliból. Egészen addig folytatódik a tippelés, amíg az utolsó homokszem le nem pereg az órán.
- Ha valaki téved, a szörnykártya az asztalon marad, a piros kártya pedig visszakerül a pakli aljára. Természetesen a kör folytatódik tovább, amíg le nem telik az idő, tehát a visszatett kártya helyett is szabad újat húzni. Fontos, hogy tippelésre csak egyszer van lehetőség. A tipp után, akár helyes volt, akár nem, új kártyával folytatódik a játék.
- Ha nem figyel eléggé a játékos, és véletlenül megemlíti valamelyik tiltott tulajdonságot (amit az ellenfele észre is vesz), akkor a próbálkozása hibás tippnek minősül, és a piros kártya azonnal visszakerül a pakli aljára.

Az egy perc leteltével a másik csapat kerül sorra. Ez így megy váltakozva, amíg az összes kártya el nem fogy az asztalról. A csapaton belül körönként váltják a leíró és a tippelő játékosokat.

A játék vége

Ha a kártyák elfogytak az asztalról, és az összes ikerpár egymásra talált, a csapatok egy pakliba rendezik a megszerzett kártyáikat. Akinek a kártyatornya a legmagasabb az nyerte a játékot. Azonos magasságú tornyok esetén két győztest hirdetünk.

JÓ SZÓRÁKOZÁST A SZÖRNYKERESGÉLÉSHEZ!

Játékvariációk:

Fiatalabb játékosok esetén

Ha kisebb gyerekekkel játszánk, könnyítésképpen kivehetjük az egyik kockát, és/vagy csökkenthetjük a kártyapárok számát, hogy jobban átlátható legyen a számukra a játék. Nem fordítunk homokórát, helytelen tipp vagy kimondott tiltott tulajdonság után rögtön a másik csapat következik.

Két játékos esetén

Ha csak ketten játszunk, egy csapatként, felváltva magyarázva és tippelve próbáljuk minél kevesebb körben az összes szörnyikerpárt megtalálni. A játékosok körönként váltogathatják a szerepeket, és minden körben újra dobhatnak a kockákkal.

Hány körre lesz szükség, hogy az összes szörny megtalálja az ikerestvérét?

- 8 vagy annál kevesebb kör: Ez szörnyen jó, valószínűleg név szerint ismeritek az összes szörnyet!
- 9–12 kör: Ez igen! Lehet, hogy néhány kocsányon lógó szem vagy különösen nagy száj segített?
- 13–17 kör: Tulajdonképpen nem rossz! Láttatok már szörnyet egyáltalán?
- 18 vagy több kör: Szerintem próbáljátok meg még egyszer! Különben a szörnyek azok, amik ott a kártyákon láthatóak...

Három játékos esetében

Ha hárman játszunk, minden körben más lesz, aki leírja a szörnyeket, miközben a másik két játékos megpróbálja megtalálni a megfelelő ikerpárokat. A tippelésre csak egy-egy lehetősége van mindenkinek. Ha a gyorsabb játékos helyesen tippelt, akkor övé a kártya, ha nem, akkor a másiknak van esélye, hogy megkeresse azt.

Az első tipp után további segítség már nem érkezik, az addig megszerzett információk alapján kell döntenie.

- Ha megkerül az ikerpár, akkor a kék kártyát a tippelő játékos teszi maga elé, a pirosat pedig az, aki a leírást adta.
- Amennyiben egyik tipp sem volt helyes, vagy esetleg elhangzott egy tiltott tulajdonság, a piros kártya visszakerül a pakli aljára, és a soron következő játékos próbálhatja meg minél pontosabban leírni a következő szörnyet.

Különben a játék mindenben megegyezik a négyél több játékosnál leírtakkal. Itt is a legmagasabb kártyapakli boldog tulajdonosa lesz a győztes.

Szörnymemória

A kártyapárokkal természetesen egy egyszerű memóriajáték is játszható. A lefordított kártyákból a soron következő játékos egy kék és egy piros lapot fordíthat fel. Amennyiben párt fordított, maga elé veszi a lapokat, és újra próbálkozhat. Ha nem sikerült ikreket találnia, visszafordítja a lapokat, és átadja a lehetőséget a soron következő társának.

Ebben a játékverzióban a homokóra és a dobókockákra nincsen szükség.

